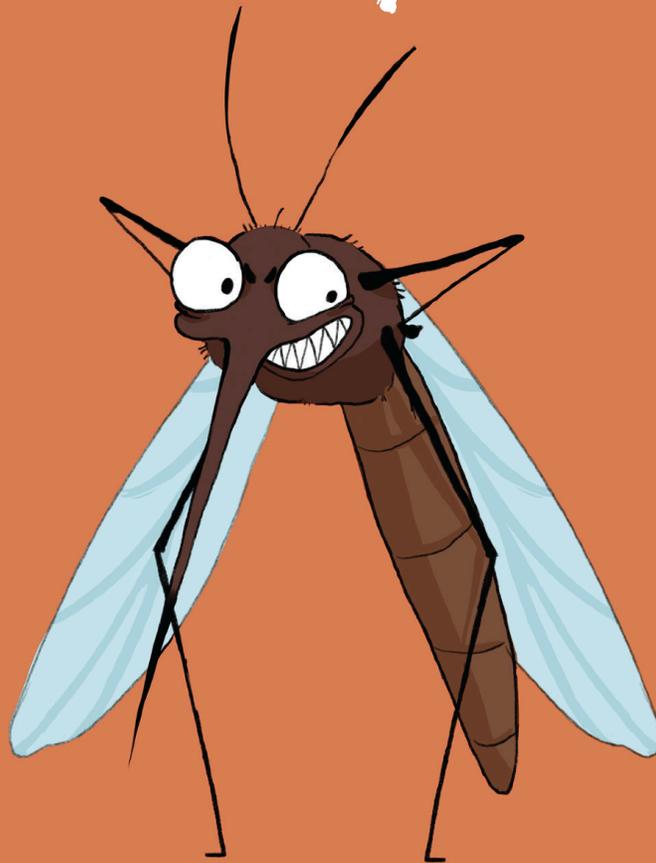


GUIDE PÉDAGOGIQUE

MARINGOUIN



Direction artistique : Marie-Hélène D'Amours et Sarah Touchette
Mise en scène et auteur : François Isabelle
Artistes : Quinn Vale et Simon Nadeau
Directeur technique : Justin Lalande
Conception sonore : Frédérick Desroches

Illustration : Quinn Brisindi-Bégin
Conception graphique : Crocus

Jeune public 5-12 ans et la famille
www.legrosorteil.com



PRÉSENTATION DE LA COMPAGNIE LE GROS ORTEIL

Le Gros Orteil est un organisme ayant pour mission la création de spectacles jeune public de grande qualité, mêlant les disciplines du jeu clownesque, du théâtre, et du cirque.

Nous préconisons l'improvisation comme départ à la naissance d'un spectacle, la vérité dans les émotions, et l'interaction avec le public.

Parce que les enfants sont des pépites de spontanéité et d'une imagination débordante, nos spectacles donnent une large place à l'imaginaire, au voyage et au rêve. Sans quatrième mur, les artistes embarquent les enfants dans leurs histoires, leurs émotions, leurs réflexions.

DESCRIPTION DU SPECTACLE MARINGOUIN

Spectacle de théâtre physique, jeu clownesque et cirque

Public cible : Enfants entre 5 et 12 ans

Durée : 30 ou 45 minutes (selon le contexte)

Descriptif

Au cœur d'une forêt fictive mais familière, un site de camping porte trop bien son nom. C'est là que Gus et Zoé, deux personnages aussi décalés que clownesques, se rencontrent. Lui, est méthodique, prévoyant, un brin anxieux, alors il a tout prévu... sauf sa tente. Elle, c'est la paix intérieure incarnée... qui croyait arriver à une retraite de méditation silencieuse.

Quand l'orage éclate, le duo est forcé de coopérer sous un abri de fortune. Mais ce ne sont pas les éléments qui leur poseront le plus de problèmes... C'est plutôt un maringouin, puis deux, puis... des centaines en mission. Impossible d'avoir la paix.

Maringouin est une comédie physique où le jeu clownesque rencontre les arts du cirque. Main à main, équilibre, Rola Bola et échelle acrobatique deviennent la chorégraphie d'une complicité improbable, au rire et à l'émerveillement.

Mise en scène et écriture : François Isabelle

Direction artistique : Marie-Hélène D'Amours et Sarah Touchette

Artistes : Quinn Vale et Simon Nadeau

Direction technique de création : Justin Lalande

Costumes : Marie-Hélène D'Amours et Quinn Vale

Conception sonore : Frédérick Desroches

Illustration : Quinn Brisindi-Bégin

Conception graphique : Crocus

Vidéo : Chad Carrière

LES PERSONNAGES



Gus

Artiste : Simon Nadeau

Gus est un jeune homme méthodique, minutieux, organisé, consciencieux et prévenant, passionné de camping et convaincu de connaître tous les rudiments. Toujours prêt à tout avec ses listes et son matériel bien rangé, motivé et fier d'être un vrai explorateur, il reste pourtant nerveux à l'idée de rencontrer de nouvelles personnes... et oublie parfois l'essentiel, comme sa tente.



Zoé

Artiste : Quinn Vale

Sociable et joyeuse, Zoé aime aussi danser. Amoureuse de la nature et en véritable communion avec elle, elle est heureuse dès qu'elle se retrouve dehors, attentive à préserver ce qui l'entoure... bref, c'est la paix intérieure incarnée : calme, douce, posée, patiente et bienveillante, avec un sourire qui apaise tout autour d'elle... jusqu'à ce qu'elle réalise qu'elle ne débarque pas à une retraite de méditation silencieuse.

DISCIPLINES DE CIRQUE DANS LE SPECTACLE

Dans le spectacle *Maringouin*, nous retrouvons quelques disciplines des arts du cirque.

JEU CLOWNESQUE

Issu de la comédie anglaise de l'époque pré-shakespearienne, le clown était à l'origine un personnage comique de bouffon campagnard, une sorte de burlesque équestre et acrobatique, pour ensuite devenir de façon générale un personnage comique et grotesque dans le cadre des spectacles de pantomime et de cirque. L'art clownesque est un travail de jeu dramatique, de mime, de farce et de burlesque pour réaliser des sketches qui font rire les spectateurs.



ROLA BOLA

Le rola bola est un agrès de cirque composé d'un rouleau et d'une planche en équilibre au-dessus. Né des arts forains et des spectacles de rue, il met à l'épreuve l'agilité, la concentration et le sens de l'équilibre. Tour à tour utilisé pour la performance technique ou les numéros comiques, il fascine par sa simplicité et ses possibilités infinies.



ÉCHELLE ACROBATIQUE

L'échelle acrobatique est un agrès spectaculaire où un artiste grimpe et s'équilibre à plusieurs mètres du sol. Alliant force, précision et confiance, elle permet de créer des figures aériennes vertigineuses, souvent au rythme d'une chorégraphie fluide et audacieuse. Habituellement réservée à un seul artiste, elle devient un duo spectaculaire dans le spectacle *Maringouin*.



ÉQUILIBRE ET MAIN À MAIN

L'équilibre est une discipline circassienne qui demande force, précision et concentration pour maintenir des positions parfois spectaculaires. Dans *Maringouin*, Zoé l'interprète en solo sur des bûches, alliant maîtrise et grâce. Le **main à main**, lui, met en jeu deux partenaires, parfaitement coordonnés : l'un sert de base solide, l'autre évolue en portées et figures, dans un travail de synchronisation.



ACTIVITÉS

ATELIER DE CLOWN

Quelques suggestions d'activités à faire avec les enfants avant et/ou après le spectacle...

Comme le jeu clownesque tient une place importante dans *Maringouin*, voici un atelier sur le rythme et les émotions pour mieux les comprendre.

1. Diviser le groupe en deux. Nous aurons alors un groupe de comédiens et un groupe de spectateurs.
2. Le premier groupe est sur scène. Une émotion est choisie en secret. Une personne dans la salle est désignée pour faire le rythme (système de musique ou rythme de percussion). Le groupe de comédiens marche au son de la musique, jusqu'à l'arrêt de celle-ci. Les comédiens se retrouvent en statues avec l'émotion choisie préalablement face au public. Attention, ici le regard du public est primordial en clown.
3. La musique est repartie. Le groupe de comédiens marche avec la même émotion. Lorsque la musique cesse à nouveau, le groupe doit présenter une statue sur la même émotion, mais grossit le plus possible.
4. Le groupe de spectateurs applaudit très fort le groupe de comédiens.
5. Le groupe de comédiens change de place avec le groupe de spectateurs.

Exemple d'émotions : La joie, la colère, la peur, l'inquiétude, la déception, la gêne, etc

ATELIER DE JEU PHYSIQUE

Proposer différentes façons de se déplacer dans l'espace aux élèves.

Exemples de déplacements :

- Se déplacer discrètement sans faire de bruit
- Se déplacer en dansant
- Se déplacer rapidement
- Se déplacer en rampant
- Se déplacer bruyamment
- Se déplacer en représentant les 4 éléments : feu, eau, air, terre

SOUVENIR DE CAMPING À RACONTER

Chaque élève raconte, sous forme d'exposé oral, un souvenir vécu en camping!